

Comment jouer

Caméra déplaçable avec ZQSD et zoomable avec up & down

Le joueur possède 300 pièces et a accès à un magasin lui permettant d'acheter des unités combattantes.

Il peut ensuite attribuer un comportement Attaque ou défense et placer ces unités dans la moitié basse de l'arène.

Défense: Tient sa position, ne bouge pas.

Attaque: Va se déplacer pour attaquer les ennemis

Plusieurs unités combattantes ennemies sont placées dans l'arène, visibles en rouge.

Le joueur doit équiper une unité d'une couronne. Lorsque l'unité équipée d'une couronne meurt, son camp perd la manche.

Il est possible d'acheter 5 objets et de les équiper sur nos personnages en plus de la couronne. Les objets ont un effet prédéterminé expliqué lors de la sélection de cet objet.

L'arène est close et délimitée, de 10x10, dans laquelle se trouvent des obstacles (rochers)

Elle contient 3 types d'objets :

- Sol classique (vert)
- Fosse (noire)
- Obstacle (gris, rocher)

> Appuyer sur Battle pour démarrer la bataille, ou Reset pour tout replacer.

Amplitude du projet

5 unités de combats par groupe

Système d'achat d'unité et de placement

Comportement des unités

UI des menus et en jeu

Intégration des sons et graphismes

1 tâche supplémentaire A -> Différente pour les 2 groupes.

1 tâche supplémentaire B -> La même pour les 2 groupes.

Tâches supplémentaires possibles :

A

- Il est possible d'acheter des objets et de les équiper sur nos personnages en plus de la couronne (voir plus tard). Les objets ont un effet prédéterminé à définir dans le document de design. 5 objets doivent être dans le jeu DONE.

- Créez et ajoutez dans les arènes 5 éléments avec lesquels le joueur peut interagir pendant le combat. (ex: canon, tir lorsque cliqué, trappe qui s'ouvre lorsque cliquée...)

B

- Si on possède plusieurs unités du même type, on peut les combiner pour former une unité plus puissante. Chaque unité doit disposer d'une version plus puissante.
- 3 nouvelles unités DONE.

Fait:

Le joueur voit la disposition de l'arène et des unités adverses.

Le joueur peut acheter des unités en fonction des pièces qu'il possède.

Il peut les disposer comme il le souhaite dans la zone de départ de l'arène.

Il peut choisir le comportement par défaut de chaque unité.

Il peut équiper la couronne à une unité de son choix.

Lorsqu'il appuie sur le bouton "Play", la partie se lance et les unités s'affrontent.

En cas de défaite, le joueur peut tenter sa chance, il peut redémarrer de zéro (ou dans l'état dans lequel il est arrivé dans cette arène) cette arène ou essayer avec un autre placement.

En cas de victoire, il accède à l'arène suivante.

Mécaniques de jeu

Comportement

Une unité possède un comportement de base utilisant les actions suivantes :

- Attaquer
- Marcher vers une unité
- Utiliser une capacité

Comportement possible :

- Attaque: l'unité se déplace et va attaquer les adversaires
- Défense : L'unité attaque les unités proches de son allié couronné, sans se déplacer.

Lorsqu'elle inflige ou subit des dégâts, les unités gagnent du mana. Une fois leur jauge de mana pleines, elles utilisent leur capacité spéciale.

Les unités utilisent le NavMesh de Unity pour se déplacer.

Une unité a des points de vie. Lorsque ces points de vie passent en dessous de 1, elle disparaît pour cette manche.

La caméra est placée en hauteur mais peut-être déplacée avec ZQSD en première personne volante.

UI en jeu

Barre de vie au-dessus des unités qui sont endommagées. Barre de mana.

Temps de jeu de la partie en cours en haut à droite de l'écran

En haut à gauche nombre d'ennemis restant.

Statistiques des dégâts de chaque unité en temps réel (console).

Pop Ups

Un pop up de victoire qui affiche le temps passé dans la partie et un résumé des dégâts de chaque unité.

Un bouton permet de passer à l'arène suivante.

Un pop up de défaite qui affiche le temps passé dans la partie et un résumé des dégâts de chaque unité.

Deux boutons : "recommencer" et "retour au menu"

Répartition du travail:

EVAN

- UI changement de niveau, popup victoire, défaite, time elapsed.
- Ajout des 3 nouvelles unités DONE.
- Choix des comportements des unités (attaque, défense) et attitude de défense.
- Mécanique de placement Drag and drop des unités sur les zones autorisées.
- Génération automatique de la map et des ennemis via JSON.
- Ajout de décors 3D comme les rochers et l'herbe
- Intégration des Unités en 3D et gestion des animations
- Caméra déplaçable avec ZQSD et zoomable avec up & down

SAID:

- Barre de vie au dessus des unités
- Overlay détails des unités, base de données des unités.
- Système de facturation de pièces.
- NavMesh pour le déplacement automatique
- Gestion des attaques et des dégâts avec cooldown
- Gestion du roi et de la couronne.
- Objets 'Upgrade' à déposer sur une unité pour l'améliorer
- Menu Principal pour démarrer le jeu ou le quitter, AudioManager, Background